

# **SINERGI PRODI DKV - KOMUNITAS KREATIF MENGASAH KUALITAS KETERAMPILAN, WAWASAN DAN JARINGAN BAGI MAHASISWA**

Dian Cahyadi, M.Ds



Universitas Negeri Makassar  
Jln. A.P.Pettarani Makassar 90222

## **Abstrak**

*Institusi pendidikan DKV berperan penting mendidik dan membina mahasiswanya mampu berperan dalam pertumbuhan industri kreatif di Indonesia. Namun sebagian besar institusi mengalami kendala pemenuhan infra-struktur dan SDM yang terbatas. Mengingat laju kebutuhan dan perkembangan peralatan teknologi pendukung software-hardware semakin meningkat dan cepat. Prodi diharapkan dapat bersinergi dengan komunitas kreatif dalam jalinan imbal-balik dengan membuka ruang komunikasi dalam berbagai bentuk kegiatan yang dianggap membangun kepercayaan diri mahasiswa untuk berkontribusi dalam industri kreatif sebagai entrepreneur handal mandiri.*

*Keyword (sinergi Prodi DKV, komunitas ekonomi kreatif, Entrepreneurship)*

-----

## **A. PENDAHULUAN**

Program Studi Desain Komunikasi Visual (Prodi DKV) sebagai bagian dari institusi pendidikan dibidang desain komunikasi visual bertanggung-jawab untuk menghasilkan lulusan dengan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas sesuai dengan tuntutan kebutuhan pengguna lulusan (*user*) diharapkan agar dapat mengambil peran dalam pergeseran pola pergerakan sektor perekonomian dunia yang mengarah pada pola ekonomi kreatif. Hal ini kemudian dimaknakan bahwa pergerakan ekonomi tidak lagi menjadi dominasi korporasi-korporasi besar melainkan akan didominasi oleh industri-industri individual mandiri yang berangkat dari industri kecil menengah. Pertumbuhan industri-industri kecil ini tentunya membutuhkan sebuah strategi pemasaran untuk mengkomunikasikan produk-produk mereka kepada pasar. Tentunya kebutuhan pelaku industri kecil menengah ini akan menjadi peluang besar bagi pelaku ekonomi kreatif untuk dapat memenuhi salah satu kebutuhan tersebut.

Prodi DKV sebagai salah satu pencetak lulusan yang bergerak dalam industri kreatif diharapkan tidak lengah melihat potensi besar ini dengan segera melakukan berbagai terobosan untuk membekali mahasiswa agar memiliki kompetensi dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV). Oleh karena potensi akan kebutuhan komunikasi pasar yang tinggi tersebut menyebabkan dekade belakangan ini menjadikan Prodi DKV sebagai bidang ilmu primadona yang diminati dan diiringi tumbuhnya bagaikan jamur lembaga-lembaga pendidikan dibidang tersebut dan untuk saat ini didominasi di kota-kota besar utama di pulau Jawa.

Tantangan yang kemudian dihadapi oleh penyelenggara pendidikan DKV adalah kemampuan untuk membekali lulusan dengan kompetensi yang sesuai visi dan misi pendidikan DKV dan lulusan berjiwa kewirausahaan. Hal ini terkait dengan penyediaan sarana-prasarana penyelenggaraan pendidikan yang sesuai untuk mendukung pembekalan kompetensi lulusan. Minimnya ketersediaan peralatan terkini yang memadai dan kebutuhan untuk melengkapi keterampilan mahasiswa menjadi perhatian dan kritikan yang sering dilontarkan oleh mahasiswa selaku peserta didik yang berhak untuk memperoleh dan mengakses layanan yang menjadi hak mereka. Tidak jarang kita temukan alumni DKV di tempat kerja mereka diperhadapkan pada kenyataan bahwa pengguna memiliki ekspektasi lebih bahwa alumni DKV menguasai perangkat komputer dan dapat mengerjakan pekerjaan teknologi informasi (IT), sementara di kurikulum yang umum terselenggara tidak mengajarkan mereka untuk dapat menguasai bahasa pemrograman dengan fokus kepada konsep perancangan komunikasi secara visual. Memasukkan kompetensi kewirausahaan dalam kurikulum juga memiliki dilema tersendiri dalam metode pengajarannya dimana mahasiswa hanya diperhadapkan pada kenyataan teoritis saja tanpa mendapatkan gambaran realitasnya. Tidak hanya sampai disitu persoalan muncul, diantaranya adalah persoalan membina jaringan atau kegiatan bersosialisasi mahasiswa seolah tidak mendapat ruang dalam kurikulum yang sangat padat.

Diperlukan sebuah solusi yang diharapkan dapat berjalan beriringan dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) yang menjembatani antara kurikulum, pencapaian personal, dan kewirausahaan bagi mahasiswa dalam bentuk pembekalan-pembekalan yang diantaranya; pembekalan wawasan multi-disiplin ilmu, pembekalan keterampilan yang *up to date*, pembekalan motivasi semangat kewirausahaan, pembekalan kemampuan adaptif dan kemampuan sosial-interaktif.

## **B. LANDASAN TEORI**

### **a. Interaksi Sosial**

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antar sesama manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain baik itu dalam hubungan antar individu, antar kelompok maupun antar individu dan kelompok. Kebutuhan berinteraksi menjadi penting ketika dalam sebuah pencapaian memiliki faktor hambatan tertentu dimana faktor tersebut dimiliki oleh orang lain, sehingga kita perlu berhubungan dengan orang tersebut untuk melengkapi kekurangan yang kita miliki. Maryati dan Suryawati (2003) menyatakan bahwa, “Interaksi sosial adalah kontak atau hubungan timbal balik atau interstimulasi dan respons antar individu, antar kelompok atau antar individu dan kelompok” (p. 22). Pendapat lain dikemukakan oleh Murdiyatmoko dan Handayani (2004), “Interaksi sosial adalah hubungan antar manusia yang menghasilkan suatu proses pengaruh mempengaruhi yang menghasilkan hubungan tetap dan pada akhirnya memungkinkan pembentukan struktur sosial” (p. 50).

Sehingga interaksi sosial yang dibutuhkan dalam proses KBM dalam kurikulum DKV sejatinya menganut bentuk positif, seperti: kerja sama, akomodasi, asimilasi, dan akulturasi.

### **b. Komunitas Kreatif**

Arti komunitas adalah sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang saling berbagi dalam sebuah lingkungan. Umumnya mereka memiliki ketertarikan dan minat atau habitat yang sama. Hakikat komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa. Komunitas berasal dari bahasa Latin *communitas* yang berarti "kesamaan", kemudian dapat diturunkan dari '*communis*' yang berarti "sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak".

Menurut Kertajaya Hermawan (2008), arti komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan *interest* atau *values*.

Psikologi komunitas memberikan perhatian pada interaksi individu dan lingkungan, pengaruh masyarakat terhadap individu dan pada fungsi-fungsi dari kelompok, organisasi serta pranata sosial kemasyarakatan. Sebagai ilmu pengetahuan,

Psikologi komunitas mencari pemahaman tentang relasi antara kondisi lingkungan dengan pengembangan kesehatan mental serta kesejahteraan setiap anggota masyarakat. Psikologi komunitas diarahkan pada disain dan evaluasi program untuk memfasilitasi terbangunnya kompetensi psikologis dan pemberdayaan masyarakat serta perubahan sosial yang terencana.

### **c. Ekonomi Kreatif**

Dalam buku Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025, definisi ekonomi kreatif berdasarkan studi pemetaan industri kreatif oleh Departemen Perdagangan Republik Indonesia tahun 2007 adalah industri yang yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Dimana di dalamnya terdapat subsektor industri berbasis kreativitas sebagian besarnya merupakan kompetensi lulusan DKV, yakni; periklanan dan penjabarannya, desain dan penjabarannya, video-film-fotografi dan penjabarannya, permainan interaktif dan penjabarannya, penerbitan-percetakan dan penjabarannya, televise dan radio dan penjabarannya. Keseluruhannya memiliki prospek pasar yang masih terbuka luas sehingga Prodi DKV sebagai bagian dari actor kolaborator industri kreatif yakni '*Intellectuals*' memiliki peran vital pula kontribusinya.

### **d. Kewirausahaan**

Dalam Wikipedia Bahasa Indonesia, kewirausahaan (Inggris: *Entrepreneurship*) atau wirausaha adalah proses mengidentifikasi, mengembangkan, dan membawa visi ke dalam kehidupan. Visi tersebut bisa berupa ide inovatif, peluang, cara yang lebih baik dalam menjalankan sesuatu. Hasil akhir dari proses tersebut adalah penciptaan usaha baru yang dibentuk pada kondisi risiko atau ketidakpastian. Kewirausahaan memiliki arti yang berbeda-beda antar para ahli atau sumber acuan karena berbeda-beda titik berat dan penekanannya. Richard Cantillon (1775), misalnya, mendefinisikan kewirausahaan sebagai bekerja sendiri (*self-employment*). menurut Penrose (1963) kegiatan kewirausahaan mencakup indentifikasi peluang-peluang di dalam sistem ekonomi sedangkan menurut Harvey Leibenstein (1968, 1979) kewirausahaan mencakup kegiatan yang dibutuhkan untuk menciptakan atau melaksanakan perusahaan pada saat semua pasar belum terbentuk atau belum teridentifikasi dengan jelas, atau

komponen fungsi produksinya belum diketahui sepenuhnya dan menurut Peter Drucker, kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda.

### **C. Sinergitas Prodi DKV dengan Komunitas Kreatif**

#### **a. Visi dan Misi Pendidikan DKV**

Sesuai visi dan misi pendidikan DKV diharapkan untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas dan kompeten dibidangnya. Lulusan yang mampu menguasai penggunaan perangkat komputer, menguasai pengoperasian *software* atau aplikasi program-program untuk mendesain. Namun tidak dapat dipungkiri masih banyak Prodi yang memiliki keterbatasan sarana dan pra-sarana yang mendukung untuk mewujudkan visi dan misi tersebut termasuk kesiapan tenaga pengajar yang mumpuni dalam penguasaan perangkat teknologi dan penguasaan penggunaan *software*/program aplikasi mendesain. Secara umum pengajaran difokuskan kepada ide, konsep dan gagasan desain. Tidaklah menjadi hal yang keliru ketika mahasiswa dibekali keterampilan aplikatif sehingga kualitas lulusan yang dihasilkan jauh lebih memuaskan pengguna (*user*).

Kemampuan lulusan DKV untuk mengangkat dan menggali khasanah nusantara terkhusus pada muatan lokal serta berkontribusi pada masyarakat lingkungan sekitar, menuntut lulusan DKV untuk fleksibel serta memiliki wawasan berlandaskan kearifan dan berbudi pekerti luhur. Tentunya bukanlah hal mudah membentuk mereka jika berdasarkan kurikulum yang semakin mempersempit ruang personal mereka untuk dapat berkreasi dan menimba pengalaman yang lebih diluar program yang terdapat di dalam kurikulum. Mata kuliah psikologi sosial, psikologi persepsi, psikologi komunikasi serta ilmu komunikasi yang dibebankan kepada mereka tidaklah cukup untuk membekali mereka dalam jumlah beban sks tanpa mereka dapat menemukan pengalaman praktis di luar jam proses KBM. Pengalaman mengajarkan bagaimana segala pelajaran hidup justru banyak didapatkan diluar bangku kuliah, sehingga pengajaran yang mereka terima semata-mata prasyarat untuk memperoleh ijazah sebagai tiket untuk mendapatkan pekerjaan yang mereka inginkan kelak.

Tak dapat dipungkiri pula peran internet melalui sosial media banyak membantu peran dan tugas dosen dalam mengajarkan materi kuliah namun kenyataan ini dapat pula menjadi bumerang bagi dunia pendidikan.

## **b. Sinergi Prodi terhadap Komunitas-Komunitas Kreatif**

Prodi sebagai aktor intelektual bagian dari kolaborator haruslah mampu berperan dan mendukung iklim pembentuk tumbuh dan kembangnya komunitas kreatif sebagai mesin industri yang efektif. Prodi selain bertugas sebagai institusi pendidikan haruslah mampu membina talenta, mendorong kegiatan inovasi, motivator semangat kewirausahaan, serta leader dalam budaya kreatif.

Dijalur informal atau diluar kampus tumbuh menjamur berbagai talenta-talenta yang tumbuh dan besar secara otodidak. Mereka belajar dari teman satu ke teman yang lain, saling mengisi dan berbagi informasi serta pengalaman. Mereka memiliki semangat minat yang muncul dari kegemaran dan hobi sehingga secara kebetulan ataupun iseng menjadikan minat dan hobi mereka sebagai sebuah bentuk usaha. Berdasarkan kegiatan mereka itu kemudian bermuara pada terbentuknya komunitas minat yang secara tidak sengaja pula menjadi mahir dan berpengalaman di bidangnya. Mereka umumnya memiliki talenta-talenta yang baik dan senang berbagi pengetahuan.

Keterbatasan Prodi DKV dalam membekali lulusannya dengan keterampilan dan keahlian yang memadai dan lebih konsen kepada membekali lulusan dengan pengetahuan teoritis. Sehingga Prodi perlu membuka ruang komunikasi dan interaksi untuk saling mengisi. Tujuannya adalah membekali lulusan dengan keterampilan dan keahlian tambahan yang didapatkan dari berbagai komunitas-komunitas dan begitu pula sebaliknya Prodi dan mahasiswa membekali komunitas dengan berbagai pengetahuan keilmuan desain. Sehingga secara tidak langsung membantu semangat kewirausahaan dan membentuk jaringan bagi upaya tumbuh kembangnya industri ekonomi kreatif yang berkualitas dan bernilai kompetitif dipasar.

Sebagai contoh, Prodi DKV di Fakultas Seni dan Desain Univeristas Negeri Makassar melalui lembaga mahasiswa mencoba membuka ruang sinergi berbagai komunitas-komunitas kreatif di Makassar melalui sebuah kegiatan yang bertujuan menstimulasi kehadiran berbagai komunitas kreatif yang tumbuh di lingkungan Prodi DKV di Kota Makassar. Contoh lain yang memiliki dampak bagi pembekalan keahlian mahasiswa yakni untuk mata kuliah fotografi. Oleh sebab keterbatasan sarana dan prasarana praktik fotografi, prodi DKV bekerjasama dengan berbagai komunitas fotografi yang ada di Kota Makassar diantaranya adalah komunitas fotografi spesialis

pemotretan model, komunitas fotografi spesialis *hunting* serangga, komunitas fotografi lubang jarum, dan lain sebagainya.



Gambar 1. Pameran karya mahasiswa bersama komunitas kreatif mereka pada OrangeFest 2011. Kegiatan ini menstimulan kemampuan, bakat dan minat keahlian mahasiswa.  
(Dokumentasi: Panitia-HMDKV FSD UNM)

Pada kegiatan ini mahasiswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan kemudian secara berotasi berdasarkan jadwal yang ditentukan diluar jadwal mata kuliah kemudian diarahkan ke grup komunitas fotografi tersebut. Sehingga manfaat yang dapat diperoleh oleh mahasiswa dari kegiatan ini, yakni bertambahnya pengetahuan dan keahlian, serta jaringan yang semakin luas. Selain komunitas-komunitas fotografi, mahasiswa diarahkan pula untuk bergabung dengan komunitas kreatif lainnya, seperti; komunitas WPAP Chapter Makassar, komunitas *clothing*, komunitas *film maker*, komunitas Grafiti, komunitas Makassar Indonesia Scetcher dan lain sebagainya, dimana beberapa komunitas melibatkan dosen sebagai pengasuh komunitas. Kegiatan-kegiatan ini dilaksanakan setiap hari sabtu dan minggu sesuai jadwal di setiap komunitas.



Gambar 2. *Sharing* dan *hunting* lokasi sketsa bersama Komunitas WPAP Chapter Makassar (atas) dan Makassar Indonesia Scether (bawah), diasuh oleh dosen DKV dan teman seniman sketsa kota Makassar (lokasi: Benteng Fort Rotterdam dan Monumen Mandala) (Dokumentasi: Irfan Arifin Dosen DKV FSD UNM)

Bentuk sinergi tersebut bukanlah sebuah bentuk pengalihan tanggung jawab melainkan sebuah bentuk pembinaan talenta, mendorong kegiatan inovasi, motivator semangat kewirausahaan, serta leader dalam budaya kreatif. Sehingga secara nyata Prodi berperan pula sebagai inkubator ataupun ‘Bank Desain’ bagi komunitas lainnya yang membutuhkan bantuan dalam bidang keahlian dan kompetensi DKV. Seperti contoh pada komunitas studio fotografi yang mengkhususkan diri pada bidang usaha jasa pemotretan kegiatan pengantin atau *pre-wedding* dimana mereka umumnya mengalami kesulitan dalam hal editing foto hasil karya mereka. Kebutuhan pengetahuan ataupun kebutuhan relasi yang menangani editing foto bagi mereka dapat



mereka dapatkan dari mahasiswa DKV ataupun dari komunitas lainnya yang mengkhususkan diri dalam bidang editing.

**c. Prodi sebagai Tempat Interaksi, Komunikasi dan Inisiatif serta Sebagai Pusat Studi dan Bank Desain (promotor komunitas)**

Prodi seharusnya dapat hadir dan menghadirkan ruang-ruang pertemuan dan kegiatan yang mengakomodasi berbagai macam pemikiran dan gagasan-gagasan kreatif (promoter kegiatan komunitas kreatif), berkaca dari pertumbuhan komunitas kreatif di Kota Bandung, selama ini ruang kreativitas lebih banyak digagas secara mandiri oleh inisiatif individu atau kelompok. Membangun jaringan kebersamaan dengan institusi-institusi formal lain yang bergerak di lingkup seni budaya, keberadaan ruang-ruang inisiatif dan komunitas-komunitas yang ada, secara tidak langsung berkontribusi penting bagi perkembangan budaya kota. Namun fakta bahwa komunitas-komunitas kreatif dan ruang-ruang inisiatif, yang mampu bertahan sangat sedikit, menunjukkan bahwa keberlanjutan keberadaan ruang-ruang tersebut menjadi isu yang serius untuk ditanggapi. Sebagai lembaga prodi seharusnya dapat tampil mengambil peran menanggapi permasalahan tersebut dengan memberi ruang untuk berkomunikasi, berinteraksi antara mahasiswa dengan komunitas satu dan lainnya, serta sebagai ruang inisiatif bagi mahasiswa dan komunitas kreatif. Ataupun secara kelembagaan, prodi dapat berperan sebagai jembatan antara komunitas kreatif terhadap industri dan pemerintah.



Gambar 3. Menghadirkan Bapak Sabar Situmorang Jr. pemilik Clothing Rockets, Jakarta. Kegiatan ini Prodi mengundang komunitas-komunitas *Clothing* se-Kota Makassar, bertujuan untuk menambah wawasan mahasiswa dan komunitas *clothing* terkait kewirausahaan.  
(Dokumentasi: Koleksi pribadi)

Lebih lanjut peran Prodi tidak hanya sampai sebatas itu melainkan potensi besar Prodi untuk berperan sebagai ‘Bank Desain’ yang membangun kerjasama dengan institusi pemerintah terkait untuk mengatasi permasalahan desain logo, label, serta kemasan bagi industri kecil sebagai contoh. Sehingga produk-produk olahan industri kecil dapat bersaing kompetitif merebut pasar.

#### **D. Kesimpulan**

Kiat Prodi DKV mengatasi berbagai permasalahan sarana dan prasarana dapat diatasi dengan melakukan sinergi dengan berbagai komunitas kreatif yang bertujuan untuk membekali lulusan sehingga kualitas keilmuan dilengkapi dengan kualitas keahlian disertai pembekalan jaringan bagi lulusan serta wawasan dan pengalaman diluar kampus secara nyata dapat diperoleh oleh mahasiswa. Memotivasi dan memberi stimuli sehingga potensi personal mahasiswa terlihat dan mampu dikenali, dieksplorasi dan diaplikasikan. Membantu mahasiswa menemukan atau menelusuri minat industri kreatif untuk terjun berwirausaha.

Disamping tujuan tersebut, dengan memfasilitasi komunitas-komunitas kreatif dengan member ruang komunikasi, interaksi serta ruang inisiatif, berperan sebagai inkubator inovasi dan kreativitas sekaligus sebagai bank desain bagi industri kecil menengah, menunjukkan secara nyata peran lembaga pendidikan dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat sebagaimana tercantum dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi. Dari model sinergitas tersebut Prodi DKV harus tampil sebagai provokator bagi ekonomi kreatif di lingkungannya.

#### **E. Referensi:**

Kertajaya Hermawan, The Mark Plus Festival, Mark Plus, 2008

S. Nasution.Prof. Dr. M.A, 2003, Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar, Jakarta, Bumi Aksara, Jakarta.

Tim Departemen Perdagangan RI, Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025: Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2015, Departemen Perdagangan RI, 2008

Wibowo Istiqomah, Pelupessy C. Dicky, Narhetali Erita, Psikologi Komunitas, Penerbit: LPSP3 UI, Januari 2011

Boedhatmaka Koko, Mitos Industri dalam Pendidikan DKV, Artikel DGI di <http://dgi-indonesia.com>, diunduh tanggal 15 September 2012

Wikipedia Bahasa Indonesia, <http://id.wikipedia.org/wiki/Kewirausahaan>, diunduh tanggal 15 September 2012

<http://bandungcreativecityblog.wordpress.com/>, diunduh tanggal 15 September 2012

<http://djepok.blogspot.com>, diunduh tanggal 17 September 2012